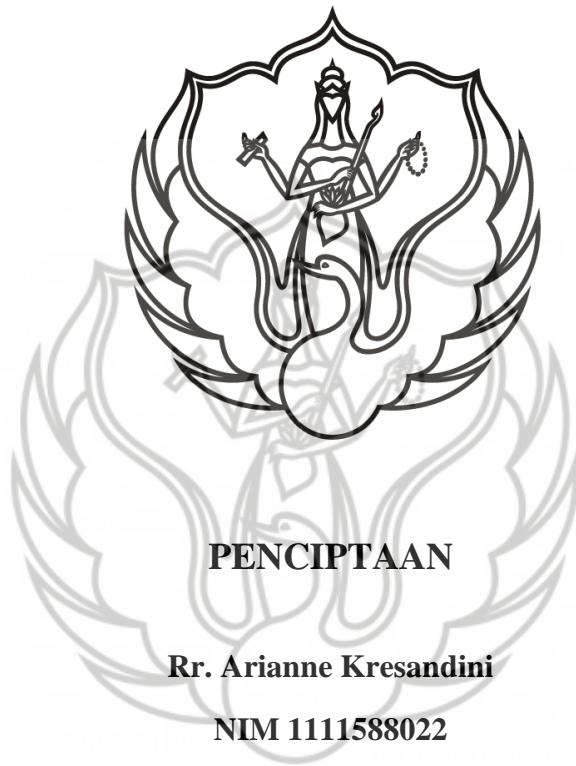


ESTETIKA *BATANG GARING* DALAM KARYA

PERHIASAN



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

ESTETIKA *BATANG GARING* DALAM KARYA

PERHIASAN



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2016

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

ESTETIKA BATANG GARING DALAM KARYA PERHIASAN diajukan oleh Rr. Arianne Kresandini, NIM 1111588022 Program Studi S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Kriya pada tanggal 29 Januari 2016

Pembimbing I/ Anggota



Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA.

NIP 19740430 199802 2 001

Pembimbing II/ Anggota



Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP 19810307 200501 2 001

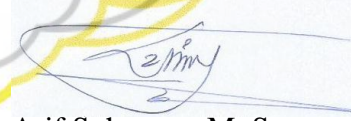
Cognate/ Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP 19610824 198903 2 001

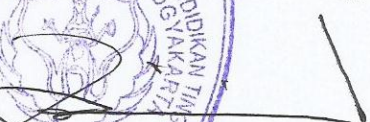
Ketua Jurusan Kriya/ Ketua Program Studi S- 1 Kriya Seni/ ketua/ Anggota



Arif Suharson, M. Sn.

NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP: 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 12 Januari 2016

Rr. Arianne Kresandini

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk
Kedua Orang tuaku yang aku cintai, Teman-teman yang aku
sayangi, dan budaya Indonesia yang aku banggakan.



MOTTO

“Sesungguhnya kita tidak pernah kehilangan apapun, karena pada dasarnya kita tidak memiliki apapun, semua adalah keberkahan dari Allah, maka bersyukurlah”



KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Suastiwi, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn, Ketua Jurusan Kriya Seni;
4. Joko Subiharto, SE., M.Sc, Sekretaris Jurusan Kriya Seni;
5. Alvi Lufiani, S.Sn., M.FA., selaku Dosen Pembimbing I;
6. Retno Purwandari, S.S., M.A, selaku Dosen Pembimbing II;
7. Toyibah Kusumawati, M.Sn, selaku Dosen Wali;
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Staf Akmawa Seni Rupa dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

9. Ayahanda Ario Krestianto dan Ibunda Febrianna Susandini atas segala kasih dan sayangnya serta dukungan doa selama ini;
10. Kakakku tercinta Anindyo Kresandana, terima kasih atas doa dan sarannya selama ini;
11. Keluarga besar di Jakarta, kakek, nenek, om, tante, sepupu atas doa kalian;
12. Keluarga Besar Trinawa Bhuwana, terkhususnya Fatimah Nur Hidayati, yang telah banyak membantu penulis;
13. Sahabat tercinta Retno, Rizka, Arri, Azis, Ika, Ryan, Devin, Yola, Ricky, Ajeng, Tari, Tambun, Tanto, Icha terimakasih atas doa dan dukungan kalian;
14. Bapak Priyo Jatmiko Salim dan Ibu Maryanti serta teman-teman Salim Silver, mbak Ari, mbak Wahyu, mbak Yanti, mbak Nanuk, mbak Lisa, mbak Nervi, mbak Mar, bu Eni, mbak Mimi, mas Parno, pak Jum, mas Teguh, pak Sardi, pak Jono, mas Indro, mas Parlina, mas Wahyudi, pak Jon, mas Irfan, pak Sugeng, yang telah banyak membantu dan memberi pelajaran dalam pembuatan karya perhiasan.
15. Adik Fasya Suryadini yang telah banyak membantu bertukar pikiran tentang perhiasan.
16. Teman-teman Pangestu Jogja, terimakasih atas doa dan dukungannya.
17. Teman-teman di Jogja, Mas Jojo, Mbak Gita, Wigi, Dhadar.

18. Kekasihku tercinta Wahyu Sulehman yang setia dan selalu sabar menemaniku;
19. Teman-teman seperjuangan tugas akhir, Anna, Yesi, Nisa, Dini, Septi, Gitty, dll, tetap semangat;
20. Teman-teman seangkatan 2011 atas dukungannya;
21. Teman-teman logam, Rapip, Lutfi, Saparul, Arum, Trevi, terima kasih atas dukungan dan doanya;
22. Mas Fanny Ramos Lamengk, Mareta Dwi Mur Shella, dan Arma Dwipa, yang membantu dalam proses pemotretan;
23. Kepada Pak Tambang, Pak Madi, Pak Parto, dan Pak Edi.
24. Teman-teman KPK dan AB atas dukungannya;
25. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga Tuhan mengganti kebaikan kalian semua.

Selanjutnya diucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Tuhan YME. Semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 12 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN KEASLIAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Penciptaan	1
Rumusan Masalah.....	3
Tujuan dan Manfaat	3
Metode Penciptaan dan Metode Pendekatan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	13
Sumber Penciptaan.....	13
Landasan Teori.....	22
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	29
Data Acuan.....	30
Analisis Karya.....	35
Rancangan Karya	45
Sketsa Alternatif	45
Sketsa Terpilih	53
Proses Perwujudan	60
Bahan dan Alat.....	61
Teknik Pengerjaan	76
Tahapan Perwujudan.....	80
Kalkulasi	105

BAB IV. TINJAUAN KARYA	111
BAB V. PENUTUP.....	130
DAFTAR PUSTAKA	137
DAFTAR LAMPIRAN.....	141
Foto Poster Pameran	141
Katalog.....	142
Foto Suasana Pameran	144
Biodata.....	146



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Penunjuk Gambar, Simbol, dan Makna penyusun	
Batang Garing.....	39
Tabel 2. Komposisi Gelasir I.....	83
Tabel 3. Komposisi Gelasir II.....	84
Tabel 4. Komposisi Gelasir III.....	84
Tabel 5. Komposisi Gelasir IV.....	84
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Karya I “ <i>Circle of Hope</i> ”.....	105
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Karya II “Tertutup Terbuka”.....	105
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Karya III “ <i>Ranying Mahatala Langit</i> ”.....	105
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya IV “ <i>Batang Garing Crown</i> ”.....	106
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya V “Bercabang tapi Satu”.....	106
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya VI “ <i>Fly to God</i> ”.....	106
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya VII “Keselarasan Dunia Atas dan Dunia Bawah”.....	107
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya VIII “Enggano”.....	107
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya IX “Garing”.....	107
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya X “Menabur dan Menuai”.....	108
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya XI “Gung”.....	108
Tabel 17. Kalkulasi Biaya Karya XII “ <i>Triangle of Life</i> ”.....	108
Tabel 18. Biaya Tambahan Karya	109
Tabel 19. Rekapitulasi Biaya Karya.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Batang Garing atau Pohon Kehidupan Lambang Orang Dayak..	17
Gambar 2. Contoh-contoh 1 Set Perhiasan.....	21
Gambar 3. Pohon Kehidupan Orang Ngaju.....	30
Gambar 4. Batang Garing.....	30
Gambar 5. Penggambaran Batang Garing Versi Lainnya.....	31
Gambar 6. Motif Batang Garing pada Batik.....	31
Gambar 7. Komponen Batang Garing; Burung Enggang.....	32
Gambar 8. 1 Set Perhiasan: Kalung, Anting dan Cincin.....	32
Gambar 9. Kalung Bernuasa Etnik.....	33
Gambar 10. Bros Filligri.....	33
Gambar 11. Beberapa Karya Perhiasan yang didisplay dalam Salah Satu Galeri di Kotagede.....	34
Gambar 12. Perhiasan Rambut.....	34
Gambar 13. Anting dari Bahan Akrilik.....	35
Gambar 14. Skema Proses Kreatif Penciptaan Estetika Batang Garing Dalam Karya Perhiasan.....	43
Gambar 15. Bagan <i>Moodboard</i> untuk Mewujudkan Estetika Batang Garing dalam Karya Perhiasan.....	44
Gambar 16. Sketsa Alternatif I	45
Gambar 17. Sketsa Alternatif II.....	45
Gambar 18. Sketsa Alternatif III	46
Gambar 19. Sketsa Alternatif IV	46
Gambar 20. Sketsa Alternatif V.....	46
Gambar 21. Sketsa Alternatif VI.....	47

Gambar 22. Sketsa Alternatif VII.....	47
Gambar 23. Sketsa Alternatif VIII.....	47
Gambar 24. Sketsa Alternatif IX.....	48
Gambar 25. Sketsa Alternatif X.....	48
Gambar 26. Sketsa Alternatif XI.....	48
Gambar 27. Sketsa Alternatif XII.....	49
Gambar 28. Sketsa Alternatif XIII.....	49
Gambar 29. Sketsa Alternatif XIV.....	49
Gambar 30. Sketsa Alternatif XV.....	50
Gambar 31. Sketsa Alternatif XVI.....	50
Gambar 32. Sketsa Alternatif XVII.....	50
Gambar 33. Sketsa Alternatif XVIII.....	51
Gambar 34. Sketsa Alternatif XIX.....	51
Gambar 35. Sketsa Alternatif XXI.....	51
Gambar 36. Sketsa Alternatif XXII.....	52
Gambar 37. Sketsa Alternatif XXIII.....	52
Gambar 38. Sketsa Alternatif XXIV.....	52
Gambar 39. Sketsa Alternatif XXIV.....	53
Gambar 40. Sketsa Alternatif XXI.....	53
Gambar 41. Sketsa Terpilih I	53
Gambar 42. Sketsa Terpilih II	54
Gambar 43. Sketsa Terpilih III	54
Gambar 44. Sketsa Terpilih IV	54
Gambar 45. Sketsa Terpilih V.....	55
Gambar 46. Sketsa Terpilih VI.....	55
Gambar 47. Sketsa Terpilih VII.....	56
Gambar 48. Sketsa Terpilih VIII.....	56

Gambar 49. Sketsa Terpilih IX.....	57
Gambar 50. Sketsa Terpilih X.....	57
Gambar 51. Sketsa Terpilih XI.....	57
Gambar 52. Sketsa Terpilih XII.....	58
Gambar 53. Sketsa Tepilih XIII.....	58
Gambar 54. Sketsa Terpilih XIV.....	59
Gambar 55. Sketsa Terpilih XV.....	59
Gambar 56. Sketsa Terpilih XVI.....	60
Gambar 57. Sketsa Terpilih XVII.....	60
Gambar 58. Material Logam	
a. Plat Tembaga	62
b. Perak	62
Gambar 59. Kawat Tembaga.....	62
Gambar 60. Tanah Putih Malang.....	64
Gambar 61. a. Gelasir Berbagai Macam Warna.....	64
b. Pecahan Kaca Hijau dan Coklat.....	64
Gambar 62. Akrilik Transparan Tebal 1,5mm.....	64
Gambar 63. Bahan Patri	
a. Bahan Perak Murni dan Kuningan untuk Membuat Patri Perak.....	65
b. Patri Haris.....	65
Gambar 64. a. Jabung	66
b. Borak.....	66
Gambar 65. a. Obat Godok/Hcl.....	66
b. Amplas Ukuran 120, 300 dan 600.....	66
Gambar 66. a. Batu Lamsol	67
b. Silbo (<i>Silver Polish</i>).....	67
Gambar 67. Bahan Penghitam.....	67

Gambar 68. Gembosan, Selang dan Bleder.....	70
Gambar 69. Alat Plepet	
a. Alat Plepet Perak Mesin.....	71
b. Alat Plepet Manual.....	71
Gambar 70. a. Gunting Logam.....	71
b. Palu.....	71
Gambar 71. a. Centong Jabung.....	72
b. Penjepit.....	72
Gambar 72. Alat Menatah Logam	
a. Alat Menatah Logam untuk Membuat Rancangan dan untuk Mempertegas Tatahan.....	72
b. Alat Menatah Logam untuk Membuat Wudulan.....	72
c. Alat Tatah Netasan.....	72
Gambar 73. a. Tang.....	73
b. Kikir.....	73
Gambar 74. a. Gergaji Logam.....	74
b. Bor.....	74
Gambar 75. a. Alat Pengurut Kawat.....	74
b. Sket.....	74
Gambar 76. a. Alat Menampar Kawat/ Bor Manual.....	75
b. Pinset atau Jepitan untuk Membuat Filigri.....	75
Gambar 77. a. Plat Baja.....	75
b. Sunglon.....	75
Gambar 78. a. Sikat Kuningan.....	75
b. Mesin Pengamplas dan pemoles.....	75
Gambar 79. a. Kain Poles.....	76
b. Kain Silbo.....	76
Gambar 80. Alat <i>Croom</i> Logam	
a. Ampere dan Voltmeter untuk <i>Croom</i> Logam.....	76

b. Bak Cairan Nikel.....	76
Gambar 81. Bak serta Penghantar Listrik untuk Melapisi Logam yang akan dilapisi Perak.....	76
Gambar 82. Tungku Pembakaran Keramik.....	77
Gambar 83. Mesin Laser <i>Cutting</i>	78
Gambar 84. Bagan Proses Pembuatan Karya Perhiasan.....	80
Gambar 85. Proses Pembentukan Batu Keramik.....	82
Gambar 86. Proses Pengglasiran.....	83
Gambar 87. Proses Pembakaran Gelasir.....	85
Gambar 88. Proses Peleburan Perak	
a. Melebur Perak.....	86
b. Mencetak Perak yang Mencair.....	86
Gambar 89. Proses Membuat Plat Perak	
a. Membentuk Lebar dan Panjang Perak.....	86
b. Memplepet atau Memipihkan Perak menjadi Plat.....	86
Gambar 90. a. Menggunting Plat.....	87
b. Memanaskan Plat.....	87
Gambar 91. a. Menuangkan Jabung pada Tatakan Kayu.....	87
b. Menempelkan Plat yang akan ditatah Pada Jabung.....	87
Gambar 92. Menatah Desain yang telah Ditempel	
a. Menatah Desain yang Telah Ditempel pada Plat dengan Teknik Rancangan.....	88
b. Proses Pewudulan.....	88
Gambar 93. Menatah	
a. Menegaskan Garis Tatahan.....	89
b. Teknik Netasan.....	89
Gambar 94. Membuat Kawat Filigri	
a. Menampar Kawat atau Membuat Kumparan Kawat.....	90
b. Memplepet Kawat Tampan.....	90

Gambar 95. Membuat Filigri

- a. Membuat Kerangka Filigri..... 91
- b. Membuat Isen-Isen..... 91

Gambar 96. Mematri Filigri dengan Patri Haris..... 91

Gambar 97. Proses Mengurut atau Mengecilkan Diameter Kawat..... 92

Gambar 98. Memanaskan Borak..... 93

Gambar 99. Membuat List Tatahan

- a. Membentuk Kawat pada Pinggiran Tatahan..... 93
- b. Mematri Kawat Pinggiran..... 93

Gambar 100. Membuat Mata Derok/ Ring

- a. Membuat Kumparan Kawat yang akan Dibuat Mata Derok/Ring.... 94
- b. Menggergaji Kumparan Kawat..... 94

Gambar 101. Mematri Mata Derok/Ring..... 94

Gambar 102. a. Mengukur Tinggi Batu dengan Sket..... 95

- b. Menandai Plat yang Akan Dipotong
untuk Membuat Besel..... 95

Gambar 103. a. Mengepaskan Batu dengan Besel..... 96

- b. Melubangi Plat Bagian Bawah Besel..... 96

Gambar 104. Menyetel Ring Cincin dengan Sunglon..... 96

Gambar 105. Menyikat Perhiasan yang Telah Direndam

- Obat Godok dengan Sikat Kuningan..... 97

Gambar 106. Proses Finishing

- a. Mengamplas..... 98
- b. Memoles dan Memberi Cairan Silbo dengan Kain Silbo..... 98

Gambar 107. Mencuci Perhiasan dengan Air Panas dan Sunlight..... 98

Gambar 108. Menyetel dan Merapatkan Besel pada Batu..... 99

Gambar 109. Mencuci Perhiasan dengan Air yang Direndam Biji Lerak.....101

Gambar 110. Mencilupkan ke Cairan Meni..... 101

Gambar 111. Mencelupkan ke dalam Bak yang Berisi Larutan Nikel.....	111
Gambar 112. Proses Pelapisan	
a. Pelapisan Menggunakan Perak.....	102
b. Pelapisan Menggunakan Emas.....	102
Gambar 113. Proses Penghitaman	
a. Memberi Cairan Penghitam pada Perak.....	102
b. Proses Menghitamkan Perhiasan dengan Sn.....	102
Gambar 114. a. Mengatur Power dan Speed Layer yang akan Dicutting.....	103
b. Simulasi yang akan Dikerjakan Mesin Cutting	103
Gambar 115. a. Mesin Sedang Meng-cutting Akrilik.....	104
b. Monitor Penunjuk Power, Speed dan Waktu saat Cutting Berlangsung.....	104
Gambar 116. Merangkai Perhiasan.....	104
Gambar 117. Karya 1. Judul : <i>Circle of Hope</i>	114
Gambar 118. Karya 2. Judul : Tertutup dan Terbuka.....	116
Gambar 119. Karya 3. Judul : Ranying Mahatala Langit.....	118
Gambar 120. Karya 4. Judul : Batang Garing Crown.....	119
Gambar 121. Karya 5. Judul : Bercabang Tapi Satu.....	120
Gambar 122. Karya 6. Judul : “Fly to God”.....	121
Gambar 123. Karya 7. Judul : Keselarasan Dunia Atas dan Dunia Bawah...	122
Gambar 124. Karya 8. Judul : Enggano.....	124
Gambar 125. Karya 9. Judul : Garing.....	125
Gambar 126. Karya 10. Judul : Menabur dan Menuai.....	126
Gambar 127. Karya 11. Judul : Gung.....	128
Gambar 128. Karya 12. Judul : <i>Triangle of Life</i>	129

INTISARI

Menciptakan karya perhiasan dengan sumber ide estetika *Batang Garing* didasari latar belakang ketertarikan penulis terhadap kebudayaan Indonesia. Hal ini terutama berkaitan dengan mitos yang terdapat dalam masyarakat Kalimantan atau Suku Dayak tentang pohon kehidupan yang dikenal dengan sebutan *Batang Garing*. Bentuk *Batang Garing* yang artistik serta makna yang mendalam membuat penulis ingin mengembangkan dan menerapkannya ke dalam karya perhiasan.

Metode pendekatan karya ini menggunakan pendekatan estetika dan semiotika, sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah metode *practice based research*, metode action, metode eksperimen, dan meminjam metode penciptaan yang diungkapkan S.P Gustami tentang '3 tahap 6 langkah'. Karya perhiasan yang disajikan dalam Tugas Akhir ini merupakan karya seni fungsional, dengan objek berupa pengembangan bentuk *Batang Garing* yang diterapkan pada karya perhiasan yang unik dan menarik. Keindahan bentuk perhiasan ini juga diperkuat dengan penggunaan material yang tidak hanya memakai material logam namun terdapat material pendukung yakni keramik dan akrilik.

Hasil karya ini adalah perhiasan yang memiliki variasi bentuk, warna, dan material. Diharapkan karya ini tidak hanya berfungsi untuk mempercantik diri pemakai, namun juga untuk bercerita tentang budaya, kepercayaan, maupun mitos daerah Kalimantan, yakni *Batang Garing*. Karya ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menciptakan karya perhiasan yang unik, menarik, dan kreatif dilingkup kriya logam pada khususnya dan kriya lain pada umumnya. Karya seni perhiasan dibuat bukan dimaksudkan hanya untuk mencari solusi ataupun menyelesaikan masalah, tetapi merupakan sebuah sentuhan ekspresi pribadi yang disampaikan serta mengangkat nilai-nilai kebudayaan daerah tertentu yang diterapkan dalam suatu simbol-simbol yang mengandung makna mendalam yang ditujukan kepada penggemar perhiasan.

Kata kunci: *Batang Garing*, kriya logam, perhiasan

ABSTRACT

Creating the works of jewelry with the source of aesthetic *Batang Garing* idea is based on the writer's interest of Indonesian culture. It is related with the myth of the Borneo's society or Dayak Ethnic group about the tree of life that known as *Batang Garing*. The shape of *Batang Garing* which is artistic and have a deep meaning makes the writer want to developed and applied it in the jewelry.

There are some approaches in this work such as, aesthetic and semiotic approach. And the methode to create the jewelry are practice based research, action, experimental, and methodes from S.P Gustami about '3 tahap 6 langkah'. The jewelry that serve in the final project is a functional work of art. The object of *Batang Garing* that develop in this work is unique and attractive jewelry. The Beauty of this jewelry's shape also reinforced with the use of material that not only metal material but also ceramics and acrylics.

This Craft metal artwork is a jewelry with a variant of shape, colors, and materials. This creation of this artwork is expected to enhance the beauty of the user and also tell the story of culture, belief, and myth in the Borneo which is *Batang Garing*. Moreover, this artwork might give a contribution of a unique, interesting and creative jewelry in metal artwork especially and craft in general. The purpose of creating artwork not only to find a solution or to solve a problem but also to express the personal interest and promote a value of certain region's culture. The jewelry also symbolizes a deep meaning especially for a person or society who admire it.

Keyword: *Batang Garing*, metal artwork, jewelry.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Mitos pohon hayat telah menjadi kepercayaan bersama yang secara turun-temurun diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Pohon memberi kita banyak manfaat dan berguna bagi kelangsungan hidup manusia. Bagi beberapa kelompok masyarakat, pohon dianggap sesuatu yang suci. Pohon yang suci dikenal juga dengan sebutan pohon hayat. Banyak pengaruh yang timbul dari kepercayaan terhadap pohon ini, walaupun pohon ini sebenarnya hanyalah imajinasi, namun sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia.

Pohon hayat juga banyak memberikan ide penciptaan dalam lingkup kriya, karena makna simbolis yang cukup mendalam di daerah yang mempercayainya, contohnya di Jawa, pohon Hayat dipercayai sebagai pohon yang sakral dan suci, yang kemudian diterapkan pada beberapa karya seni, seperti *gunungan* wayang. Sementara di Kalimantan terdapat pohon *Batang Garing*, yang mempunyai keunikan bentuk dan ornamen yang amat menarik apabila diterapkan pada karya seni kriya. Batang Garing atau Pohon Kehidupan bagi orang Dayak bukan saja menampilkan keindahan seni belaka pada bentuknya yang unik, melainkan juga sarat penggambaran falsafah hidup masyarakat Dayak.

Menurut Kasiyan (2009:3-4), salah satu warisan budaya yang masih berkembang di negara kita adalah seni kriya. Keberadaan seni kriya telah hadir, tumbuh, berkembang dan akhirnya menjadi ciri kuat yang mewarnai kebudayaan bangsa kita.

Selain menjadi suatu ciri kuat kebudayaan Indonesia, karya seni kriya juga dikembangkan guna memenuhi kebutuhan manusia, baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Karya tersebut diwujudkan ke dalam benda-benda fungsional yang memiliki nilai estetis yang tinggi dan dijadikan simbol bagi para pemiliknya. Selain itu karya seni kriya juga bisa digunakan sebagai media berkesenian. Melalui karya seni kriya kita bisa menyampaikan pesan kepada khalayak umum. Sebuah karya yang tidak hanya berwujud tetapi sarat dengan makna. Kedalaman makna ornamen serta bentuk estetis dari *Batang Garing* menimbulkan rasa ketertarikan penulis untuk dapat diterapkan dalam karya logam yakni perhiasan.

Penerapan estetika bentuk *Batang Garing* dirasa penting karena menjadi sesuatu hal yang unik, dimana ketertarikan penulis terhadap mitos kepercayaan terhadap *Batang Garing* memperlihatkan bahwa suatu cerita, budaya, maupun mitos mampu dilestarikan juga melalui media karya seni perhiasan. Perhiasan bukanlah semata-mata sesuatu yang digunakan untuk mempercantik atau memperindah diri saja, namun perhiasan juga merupakan karya seni yang mampu menampilkan nilai estetika serta kedalaman makna yang terkandung dalam setiap bentuk, ornamen, maupun simbol yang

terdapat di dalamnya. Ornamen yang berfungsi untuk menghias merupakan pengembangan dan penyederhanaan dari *Batang Garing*.

Dari pernyataan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan beberapa hal seperti tersebut di bawah ini, untuk dicari jalan keluar pemecahannya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah bentuk estetika *Batang Garing* yang dapat diterapkan untuk membuat karya perhiasan yang inovatif, kreatif, unik dan menarik?
2. Bagaimanakah mentransformasikan bentuk *Batang Garing* yang artistik dalam karya perhiasan?
3. Jenis perhiasan apa yang dapat diciptakan melalui penerapan sumber ide *Batang Garing*, dan makna apa saja yang dapat diambil dari bentuk serta simbol-simbol yang diterapkan dalam perhiasan tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Mendeskripsikan bentuk estetika *Batang Garing* yang dapat diterapkan untuk membuat karya perhiasan yang inovatif , kreatif, unik dan menarik.
 - b. Menciptakan *Batang Garing* yang artistik dalam Seni Kriya logam, khususnya perhiasan.
 - c. Menciptakan beberapa jenis perhiasan melalui penerapan sumber ide *Batang Garing* dan menjelaskan makna dari bentuk serta simbol-simbol yang diterapkan pada perhiasan tersebut.

2. Manfaat

- a. Menambah pengalaman penulis dalam berkesenian serta meningkatkan keterampilan teknik pembuatan karya perhiasan.
- b. Memberikan khazanah baru dalam perkembangan seni rupa pada umumnya dan kriya logam khususnya.
- c. Memberikan kontribusi dalam menciptakan gagasan serta karya perhiasan jenius lokal bagi masyarakat Indonesia umumnya, dan masyarakat Kalimantan pada khususnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan Estetis mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, beberapa hal yang memengaruhi seni tersebut, antara lain garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Kartika (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah :

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi

maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi persoalan kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat menelaah segala aspek-aspek yang terkait dengan nilai-nilai keindahan yang terdapat pada bentuk *Batang Garing* serta unsur-unsur penyusunnya, yang kemudian diterapkan dalam karya perhiasan. Pendekatan estetis di sini erat kaitannya dengan seni, yang diartikan sebagai kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa yakni bentuk (form) sebuah *Batang Garing* yang diterapkan dalam perhiasan dapat dijelaskan secara rinci dengan menggunakan teori estetika. Melalui pendekatan estetis ini diharapkan permasalahan yang terkait bentuk, struktur, komposisi serta nilai-nilai keindahan lainnya dari perhiasan yang dibuat dapat diterjemahkan melalui ranah-ranah seni yang tepat.

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika merupakan pendekatan mengenai simbol-simbol tertentu yang memiliki makna filosofi, atau dengan kata lain memiliki nilai tanda. Karya seni perlu dibuat melalui proses pengamatan, penghayatan, dan eksplorasi. Proses pengamatan ini dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, karena pada dasarnya manusia memiliki naluri untuk mengenali lingkungan sekitar. Pohon hayat memiliki makna yang sangat mendalam bagi orang yang mempercayainya. Hubungan simbol ini muncul sebagai hasil tanda, seperti dikatakan ST. Sunardi (2004:47),

Hubungan simbolik muncul sebagai hasil dari hubungan tanda dengan dirinya sendiri atau hubungan internal. Istilah internal dipakai untuk menunjukkan hubungan antara signifier dan signified. Hubungan simbolik menunjukkan status kemandirian tanda untuk diakui keberadaannya dan dipakai fungsinya tanpa tergantung pada hubungan dengan tanda-tanda lain. Kemandirian ini membuat tanda tersebut menduduki status simbol.

Pendekatan Semiotika ini digunakan untuk mengungkapkan makna- makna yang terkandung dari simbol-simbol penyusun *Batang Garing*. Selain itu juga untuk mempermudah membuat nilai baru dari perhiasan yang akan penulis wujudkan.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah suatu cara bertindak menurut sistem tertentu untuk dapat melaksanakan suatu proses mewujudkan sesuatu. Untuk

menciptakan karya perhiasan yang memiliki nilai estetika, dan bermakna maka diperlukan beberapa tahap agar tercipta karya perhiasan yang artistik dan sarat akan makna. Penulis menggunakan metode *Pratice based Research*, seperti yang dikatakan menurut Malins, Ure, dan Gray (1996:1),

Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.

Sementara menurut Dafri (2015:6),

Penelitian berbasis praktek based research ini adalah penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan serta dilaporkan dalam bentuk penulisan.

Setelah melakukan praktek dalam mewujudkan perhiasan maka terciptalah hasil berupa karya perhiasan, proses perwujudan, foto dan presentasi eksperimen-eksperimen dalam proses pembuatan, hasil-hasil inilah yang merupakan *outcomes* dari sebuah praktek penciptaan. *Outcomes* inilah yang kemudian dapat dijadikan suatu manifestasi untuk bahan penelitian atau penciptaan berikutnya. Seperti yang dikatakan Profesor Ramlan Abdullah dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1),

Practice Based Research as translated encompasses three essential research elements that I would categorized in a triangle as the first layer of understanding of what practice based research is all about. These are research question, research methods, and research context. The heart of this triangle is the practice based research itself. The outcome of practice based research should profess these points (although not exclusively limited to). There are creative visual documentations, either traditional or digital outputs as interpreted,

produced and developed by the artist /researchers; artwork or artifacts either supporting the research or manifested from the research; and lastly, experiential manifestation through curatorial programmes, an organized and a well-thought-of presentations, exhibitions or visual manifestation originating from the research.

dikatakan juga,

The best part I committing practice based research is the manifestations possible from such study. Pure research would only concern on the thesis (insight, findings, analysis, synthesis, suggestion, conclusion etc) but practice based research welcomes visual manifestations such as documentations (artworks, commission or special projects, digital output, installation, virtual reality/presentation, performance, books, videos, photos, etc) as part of the thesis which I gather would be the greatest motivation for practitioners in the visual arts to seriously commit themselves to such undertaking.

Penggunaan *practice based research* ini memungkinkan bahwa suatu manifestasi visual seperti dokumentasi berupa karya seni, proyek penciptaan, hasil digital, instalasi, presentasi, pertunjukan, buku, video, atau foto merupakan bagian dari suatu penelitian atau penciptaan yang dapat dijadikan manifestasi, motivasi serta referensi seorang praktisi seni untuk serius menekuni bidangnya. Untuk menunjang metode tersebut diatas maka diperlukan Metode *Action* yang disebutkan Lomax (1996:10) ,

Penelitian tindakan merupakan jalan untuk mendefinisikan dan mengimplementasikan perkembangan profesional yang relevan. Penelitian tindakan dapat memanfaatkan bentuk-bentuk kerja sama dan partisipasi yang lebih efektif yang menjadi bagian dengan seseorang yang berkomitmen untuk fokus pada pekerjaannya.

Selain itu penulis juga menggunakan metode eksperimental, untuk dapat mengolah material serta teknik yang sesuai digunakan dalam pembuatan karya perhiasan serta mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu. Seperti yang dikatakan Key (1997) dalam

Modules Oklahoma State University tentang Research Design in Occupational Education, “Experimental for research is an attempt by the researcher to maintain control over all factors that may affect the result of an experiment. In doing this, the researcher attempts to determine or predict what may occur.” Menciptakan karya perhiasan melalui proses kreatif dibutuhkan beberapa tahapan. Beberapa tahap tersebut dijelaskan oleh Gustami (2004:30) bahwa, metode penciptaan ini mengacu pada “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya” yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penggalan sumber informasi.
 - b) Penggalan landasan teori dan acuan visual.
- 2) Perancangan, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penuangan ide ke dalam sketsa.
 - b) Penuangan sketsa ke dalam desain.
- 3) Perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Mewujudkan berdasarkan desain,
 - b) Mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni, dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagi aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual.

Terkait tahapan tersebut kemudian dipaparkan menjadi beberapa metode penciptaan, sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi ini adalah metode mencari data atau informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya perhiasan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa cara yakni :

1) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan metode dokumentasi dengan beberapa teknik, antara lain teknik catat dan teknik salin. Data atau informasi yang dicatat maupun disalin adalah data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya kriya logam khususnya perhiasan, serta *Batang Garing* yang diperoleh dari buku, artikel, majalah, gambar, foto, maupun internet. Alat-alat yang digunakan untuk mencatat yakni peralatan tulis, serta diperlukan juga laptop untuk dapat menyalin referensi data atau gambar yang terdapat di media internet. Data-data ini kemudian dianalisis sesuai dengan ide yang akan diwujudkan.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan beberapa metode, yakni metode observasi dan metode dokumentasi. Metode observasi diartikan pengamatan dan pencatatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang sistematis. Observasi dilakukan

dengan melihat secara langsung berbagai contoh-contoh perhiasan yang ada di Kotagede, Yogyakarta. Tahap ini dilakukan agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang perhiasan. Metode dokumentasi dilakukan dengan memotret atau mengambil gambar dengan kamera secara langsung berkaitan dengan perhiasan agar mendapat foto sebagai referensi dalam membuat karya.

b. Metode Analisis Data

Semua Data yang telah terkumpul dan terseleksi disusun dan diatur berdasarkan atas penggunaan masing-masing bab. Menurut Koentjaraningrat (1991:269), pada tahap ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dapat untuk menjawab persoalan-persoalan dalam penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penciptaan yang hendak dicapai, tugas akhir ini banyak berbicara secara kualitatif berkaitan dengan *Batang Garing* dan perhiasan. Maka dari itu, data yang dipakai adalah *deskriptif analitik*.

c. Metode Perancangan

1) Pembuatan Sketsa Alternatif

Guna menghasilkan beberapa karya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa alternatif sketsa, yang bertujuan untuk mengolah ide dan bentuk karya yang

akan terwujud, sehingga mendapatkan sketsa atau desain yang terbaik.

2) Pemilihan Sketsa

Tahap ini merupakan langkah untuk memilih sketsa atau desain dengan pertimbangan berbagai aspek bentuk, keindahan, makna, teknik, dan bahan.

3) Pembuatan desain

Pembuatan desain merupakan tahap yang dilakukan dalam proses pembuatan karya, yang dilakukan dengan membuat gambar kerja dari sketsa yang terpilih.

d. Metode Perwujudan

1) Pemilihan Bahan Baku

Pemilihan bahan baku sangat menentukan kelancaran dalam pengerjaan karya. Bahan utama dalam pembuatan karya ini menggunakan logam perak dan tembaga, dikarenakan jenis logam tersebut lunak dan mudah ditatah. Selain bahan logam digunakan juga bahan keramik dan akrilik sebagai bahan pelengkap untuk membuat perhiasan yang unik dan artistik.

2) Pembentukan

Pembentukan dalam karya perhiasan ini menggunakan berbagai teknik, seperti teknik tatah logam, teknik filligri dan teknik laser *cutting*.